

Cahier des charges

Nom du projet : **Elf.e**

Société : BenJ Plesant & Co
19 rue du Télétravail
76 000 Rouen

Partenaires :

- | | | |
|--------------------|--------------------|----------------------------|
| • Benjamin Plesant | / 06 12 34 56 78 / | benjamin.plesant@gmail.com |
| • Paulo Silva | / 06 32 65 98 87 / | paulo.silva@gmail.com |
| • Poher Yann | / 06 45 87 21 65 / | poher.yann@gmail.com |
| • Victor Clarke | / 07 35 65 85 20 / | victor.clarke@gmail.com |

Responsable gestion et suivi du projet :

Benjamin Plesant

Table des matières

1. Présentation générale du projet	3
1.1 - Présentation de l'entreprise.	3
1.2 - Cible à laquelle s'adresse l'application.	3
1.3 - Objectifs qualitatifs & quantitatifs du site.	4
2 – Aspects Ergonomie et Graphisme	4
2.1 - Ergonomie, design & Charte graphique	4
2.2 - Ergonomie	6
3 – Aspects Fonctionnels et Techniques	7
3.1 - Arborescence du site	7
3.2 - Description fonctionnelle	7
3.3 - Contraintes techniques	8

1. Présentation générale du projet

1.1 - Présentation de l'entreprise.

Benj Plesant & Co est une société fondée en 2015 par Benjamin Plesant et ses partenaires. La société propose différents services tels que : conception design de sites web et applications mobiles, développement de sites web et applications mobiles, concept.

Le fondateur Benjamin Plesant apporte une grande importance à la communication et au service après vente. En effet, la société accompagne chacun de ses clients à trouver des solutions en fonction de leurs besoins.

La concurrence est évidemment très forte sur le marché du développement web & mobile, à Rouen les sociétés comme Elyum et SiteFirst prennent une place importante sur le marché.

Sur l'année fiscale de 2019, le chiffre d'affaires s'est élevé à 532 630 Euros, ce qui représente une année record par rapport à l'historique de l'entreprise, aujourd'hui la société comprend 4 salariés.

Le projet Elf.e représente un rôle très intéressant dans la stratégie de l'entreprise car ce dernier peut apporter une visibilité conséquente pour l'avenir. Entre promouvoir son expansion et pérenniser sa position sur le marché, ce projet convient parfaitement à la direction de l'entreprise.

En effet l'application peut toucher un grand nombre d'utilisateurs qui peuvent se transformer en clients potentiels.

La date butoir pour la fin du projet est estimée au **vendredi 02 juillet 2021**, la mise en ligne est ainsi prévue pour cette date.

1.2 - Cible à laquelle s'adresse l'application.

La stratégie commerciale s'oriente vers du B2C "Business to consumer". En effet l'application est destinée à une population intéressée par le suivi de ses habitudes de vie (alimentation, activité sportive, tabagisme, ...). Elf.e s'attend donc à recevoir des utilisateurs de toutes sortes d'horizons sans distinction de genres, peu importe l'âge.

Plus principalement, l'application vise des profils plutôt matures, des étudiants, des employés de bureaux friands d'utilisation technologiques au service de la santé. Les personnes ayant une utilisation quotidienne d'un smartphone sont évidemment les premières cibles.

L'application cible la France et ses métropoles dans un premier temps et les pays francophones. Il n'est pas exclu qu'une traduction en anglais soit faite par la suite pour une ouverture internationale.

1.3 - Objectifs qualitatifs & quantitatifs du site.

Les objectifs de l'applications sont les suivants :

- Application de suivi des habitudes en ligne
- Possibilité de connecter à une montre connecté (suivi du nombre de pas)
- Gestion du profil, objectifs, perte/gain de poids, suivi de l'imc
- Récupération d'informations

D'après les données concurrentielles, l'entreprise Foodvisor a récupéré plus de 100 000 utilisateurs en France en l'espace d'un an. Notre objectif est de dépasser ce chiffre.

2 – Aspects Ergonomie et Graphisme

2.1 - Ergonomie, design & Charte graphique

Les couleurs de l'application sont à l'image d'un thème sombre :



Le logo représente un coeur qui sera positionné au dessus d'une vague animé sur l'application :




La police de caractère utilisée est Junge choisie pour son élégance et sa finesse.

Voici une illustration qui se rapproche le plus du rendu final :



Heureux de vous revoir

 Identifiant

 Mot de passe

[Mot de passe oublié ?](#)

Se connecter

ou

Créer un compte

2.2 - Ergonomie

Ce qu'on demande aujourd'hui d'une application, c'est la facilité d'accès, que ce soit intuitif avec une prise en main évidente. Elf.e ne déroge pas à la règle, le parcours utilisateur se devra être confortable et les informations recherchées devront être disponibles en un coup d'œil.

3 – Aspects Fonctionnels et Techniques

3.1 - Arborescence du site

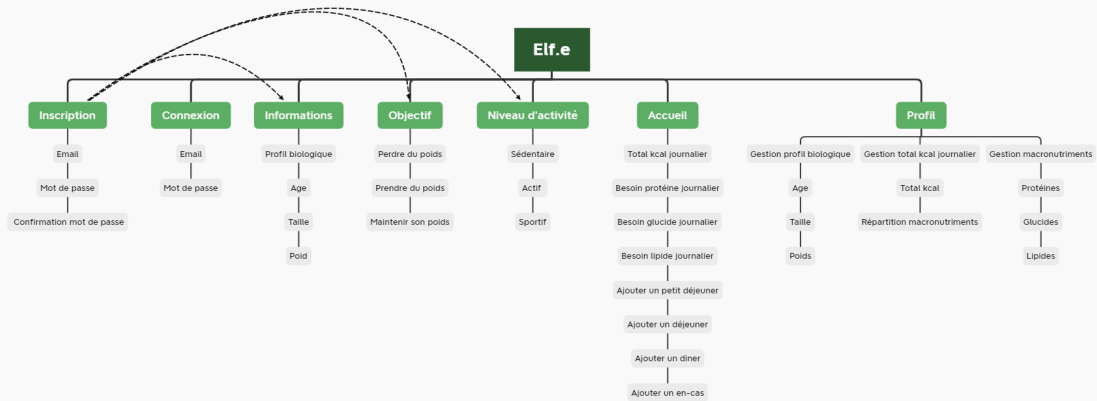
Outre l'inscription qui nécessitera de naviguer sur plusieurs pages, la page principale sera le dashboard sur lequel l'utilisateur pourra visualiser où il se situe par rapport à ses objectifs.

Inscription :

- Créer un compte (email, mot de passe)
- Informations (genre, âge, taille, poids)
- Résultat d'IMC (objectifs)
- Niveau d'activité physique

Accès à son profil :

- Profil (modifications d'informations personnelles)
- Dashboard (suivi de son objectif)



3.2 - Description fonctionnelle

L'application a pour but d'être légère et simple à utiliser.

L'utilisateur devra s'inscrire sur l'application et remplir les informations nécessaires afin d'avoir les statistiques physiques qu'il demande.

Front-end / mobile :



Backend / Base de données :



3.3 - Contraintes techniques

Algorithme pour la création d'un total Kcal journaliers de l'utilisateur selon ses informations et son objectif

Dans un premier temps nous avons besoin de son métabolisme basale, son niveau d'activité physique et son objectif

```
function metabolismeBasal(profilBiologique, metabolismeBasal)
    if profilBiologique = 1
        metabolismeBasal = (0.963 * poids^0.48 * taille^0.50 *
age^-0.13) * 1000 / 4.1855
    else
        metabolismeBasal = (1.083 * poids^0.48 * taille^0.50 *
age^-0.13) * 1000 / 4.1855
    end if
end function
```

```
function niveauActivitePhysique(niveau, niveauActivitePhysique)

    if niveau = sedentaire
        niveauActivitePhysique = 1.4

    else if niveau = actif
        niveauActivitePhysique = 1.6

    else if niveau = sportif
        niveauActivitePhysique = 1.7

end function
```

```
function objectif(objectif, totalKcal )

    if objectif = perdreDuPoids
        totalKcal = depenseEnergetiqueJournaliere - 250

    else if objectif = prendreDuPoids
        totalKcal = depenseEnergetiqueJournaliere + 250

    else if objectif = maintenirPoids
        totalKcal = depenseEnergetiqueJournaliere

end function
```

